Cómo usar texturas con transparencia alfa en Blender 2.79 con Cycles Render

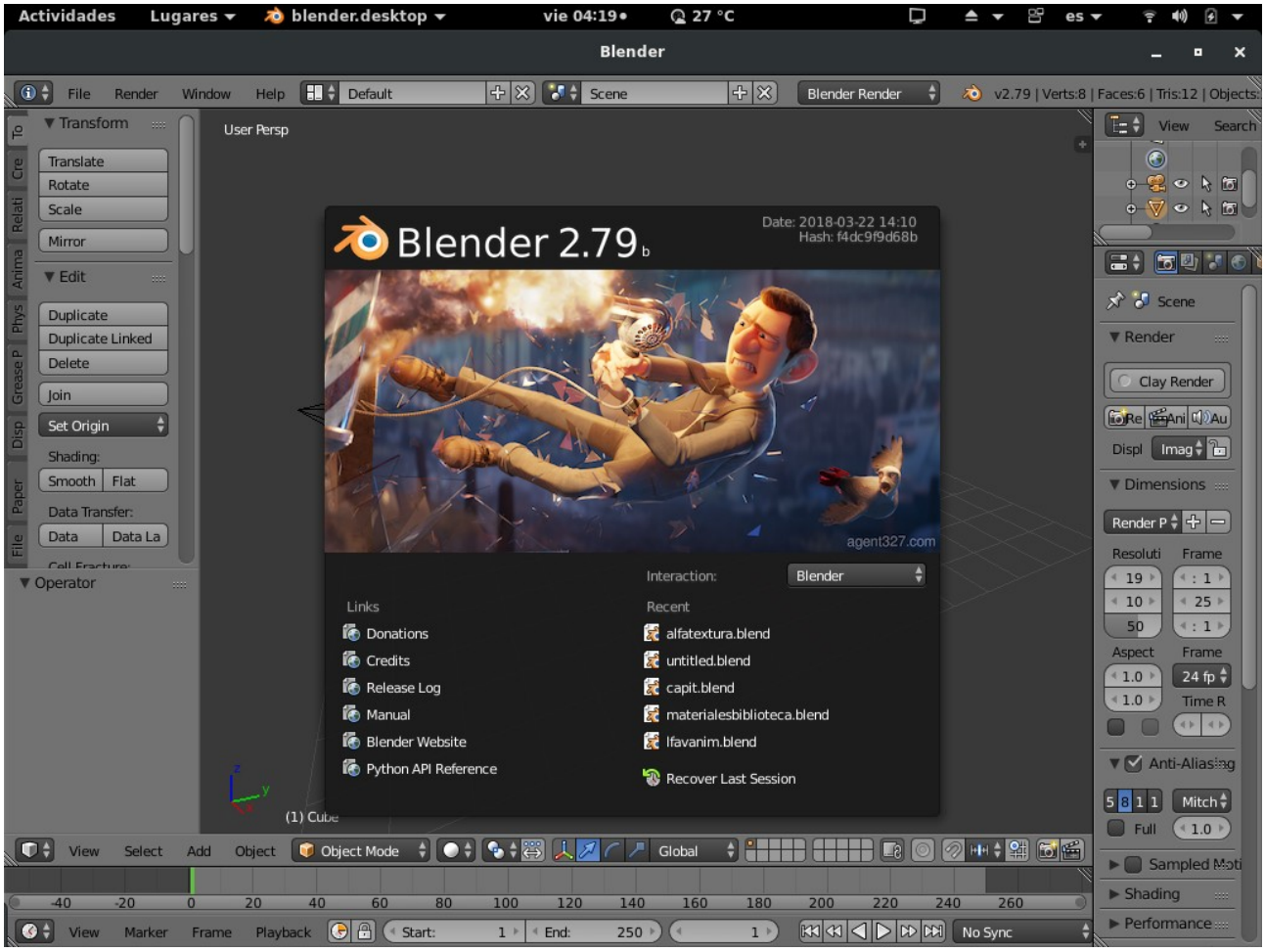
Método desarrollado por Haylem Candelario Bauzá

En este tutorial vamos a ver cómo recortar una zona de una textura o imágen y usar la transparencia de ella de manera que cuando se mapee sobre un objeto este recorte aparezca reflejado. Esto es útil para por ejemplo, imagínese que está modelando un edificio, y pone una foto de una ventana o puerta o bien una fachada en una de sus caras como puede ser sobre un cubo, y esta imagen contiene la zona de la puerta por ejemplo recortada en un programa 2D. Con esta técnica solo necesitará poner la textura y configrarla para respetar su canal alfa o transparencia.

Para este trabajo necesitamos la imagen que vamos a usar como textura y la cual debemos recortar en cualquier programa 2D:

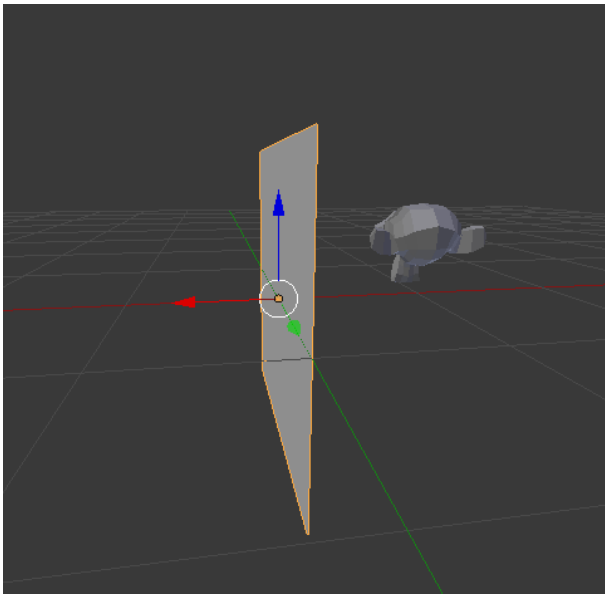
Imágen con recorte transparente.

1)- Abrimos el programa Blender 2.79 o cualquiera de la serie 2.5,6,7,etc.

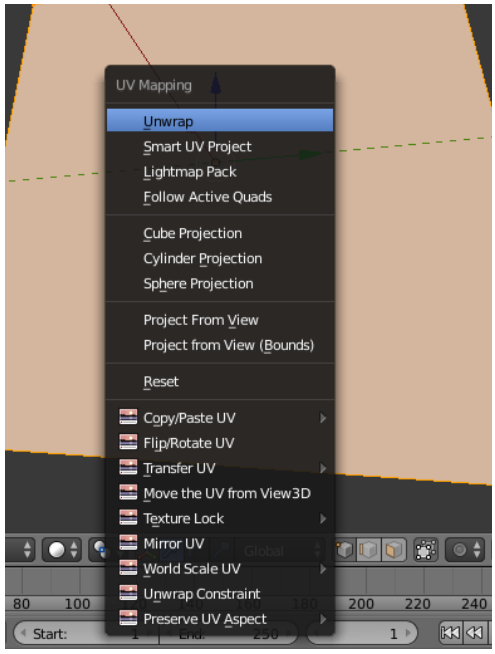


Imágen de programa Blender.

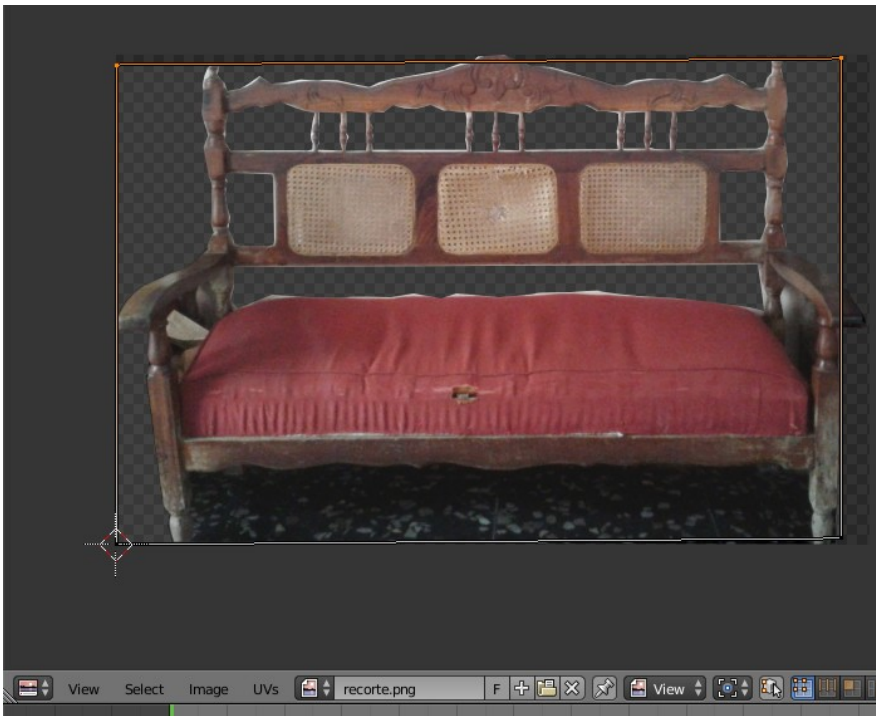
2)- Insertamos un plano con SHIFT -A y un susane como se muestra en la imágen o solo un plano.



3)- Con el plano seleccionado, entramos en modo edición con TAB y tecleamos letra U, aparece un menu, marque unwrap.

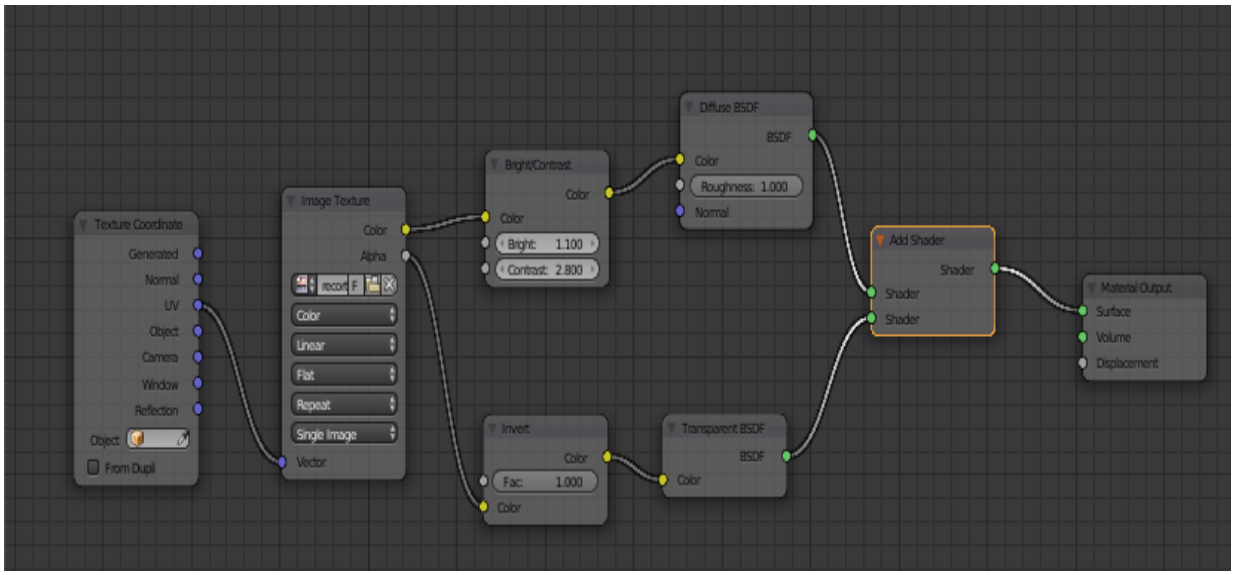


4)- Entrar en el editor UV y escalar los puntos que abarquen toda la imágen.



Imágen del editor UV de Blender con una textura en modo edición

5)- Salga del editor UV sin desmarcar el plano, y del modo edición con TAB, Valla al editor de nodos o cambie el espacio de trabajo a Compositing, luego conecte los nodos después de insertarlos como se muestra(use el menú add, debe activar use nodes en el modo material o bolita roja, autorender y backdrop)



En el nodo brillo 1.1
y contraste 2.8

En invert fac a 1

En difuse bsdf rought a 1

6)- Renderice para ver el resultado, yo he bajado el sampling a 8 para renderizar más rápido, si desea eliminar el ruido en cycles suba ese valor a 32 o a 128.